KOLORADO® MK3 1800

GR0454 MSN-SA 1800 W

Manuale di istruzioni
Instructions manual

GRIVEN
world lighting challenge

INDICE

	Pag.
1.0 CONTENUTO DELL'IMBALLAGGIO	3
2.0 SICUREZZA	3
3.0 INSTALLAZIONE DEL PROIETTORE	3
3.1 Montaggio della Lampada	3
3.2 Posizionamento del Proiettore	4
3.3 Installazione con ballast separato	4
3.4 Installazione	4
3.5 Installazione del paraluce	5
3.6 Collegamento elettrico	5
4.0 LETTURA DEL DISPLAY ED USO DEI COMANDI	5
4.1 Opzioni	6
5.0 USO DEL PROIETTORE	6
5.1 Funzionamento con DMX	6
5.2 Indicazione dei canali	7
6.0 FUNZIONAMENTO IN AUTOMATICO	8
6.1 Master-Slave	9
7.0 MANUTENZIONE	9
8.0 INFORMAZIONI TECNICHE	10
9.0 PARTI DI RICAMBIO	10

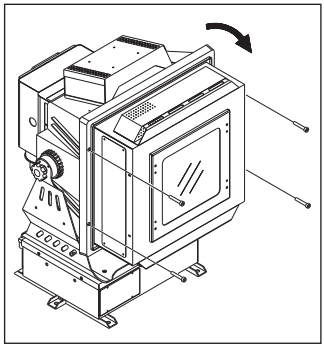
INDEX

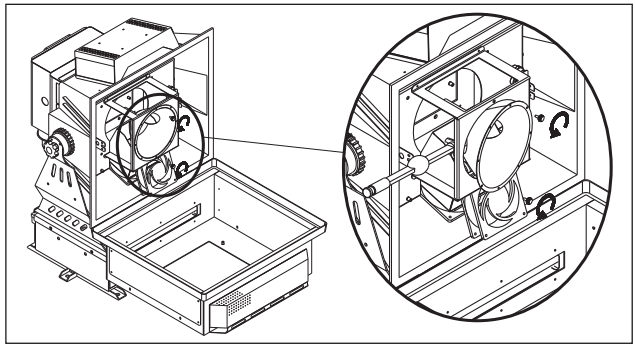
	Pag.
1.0 PACKING	11
2.0 SAFETY	11
3.0 INSTALLATION	11
3.1 Fitting the lamp	11
3.2 Mounting position	12
3.3 Separate ballast set-up	12
3.4 Mounting	12
3.5 4-leaf barndoor set up	13
3.6 Electrical connection	13
4.0 DISPLAY AND CONTROL PANEL USE	13
4.1 Options	14
5.0 USE OF THE LANTERN	14
5.1 DMX function	14
5.2 Channel indication	15
6.0 AUTOMATIC MODE	16
6.1 Master-Slave	17
7.0 MAINTENANCE	17
8.0 TECHNICAL INFORMATION	18
9.0 SPARE PARTS	18

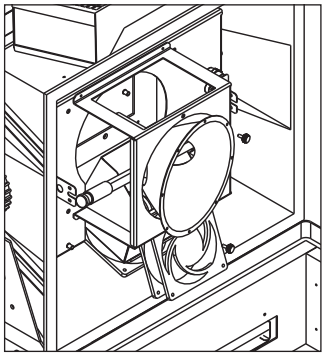
1.0 CONTENUTO DELL'IMBALLAGGIO
Controllate attentamente il contenuto del cartone e, in caso di danni al prodotto, contattate il Vs. trasportatore. Nell'imballaggio del presente proiettore sono contenuti i seguenti prodotti:
n° 1 Foglio di Istruzioni
n° 1 proiettore **KOLORADO® MK3 1800**
n° 2 spine XLR 3 poli (1 maschio+1 femmina);
n° 1 presa di alimentazione.

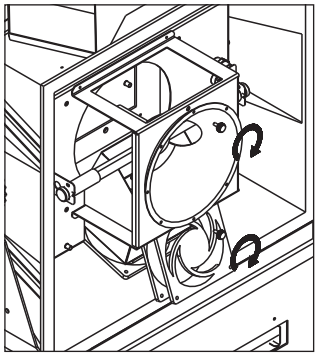
2.0 SICUREZZA
Anche se questo apparecchio è dotato di micro interruttore di sicurezza, che isola tutte le parti a vivo durante la sostituzione della lampada, sconnetterlo fisicamente dalla linea di alimentazione.
- Questo proiettore è stato progettato per utilizzi in ambienti interni ed esterni. La temperatura ambiente massima non deve superare i 40°C.
- Attenzione: la temperatura della superficie esterna del vetro del proiettore può raggiungere 130°C.
- Attenzione: lampada molto calda, prima della sostituzione attendete almeno 20 minuti.
- Nel caso in cui il proiettore venga appeso, si raccomanda l'utilizzo della catena di sicurezza da fissare al proiettore ed alla struttura di sospensione dello stesso.

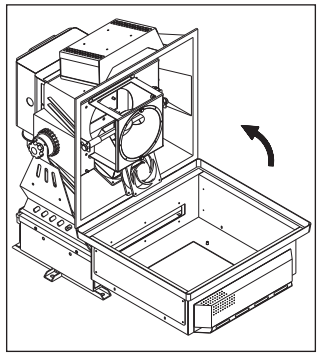
3.0 INSTALLAZIONE DEL PROIETTORE
3.1 Montaggio della lampada



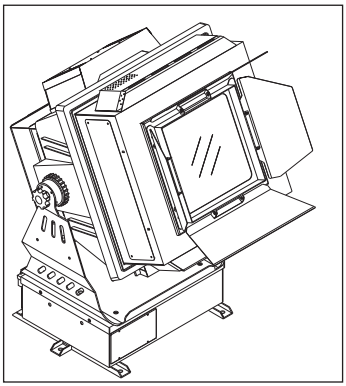


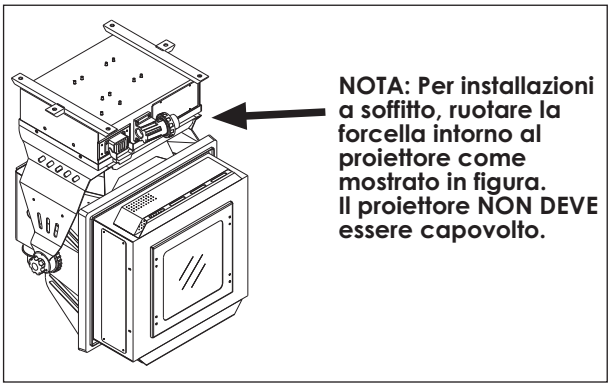






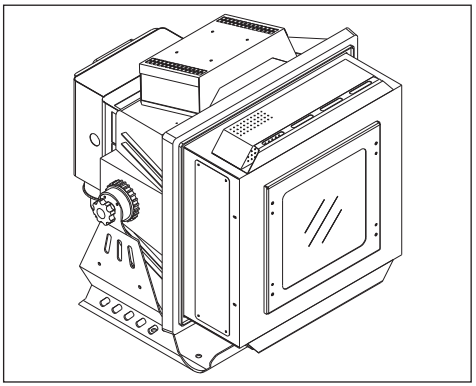
3.2 Posizionamento del proiettore

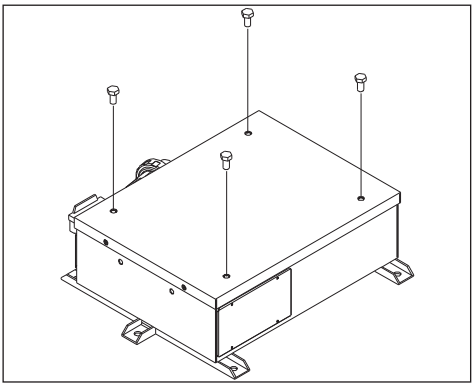




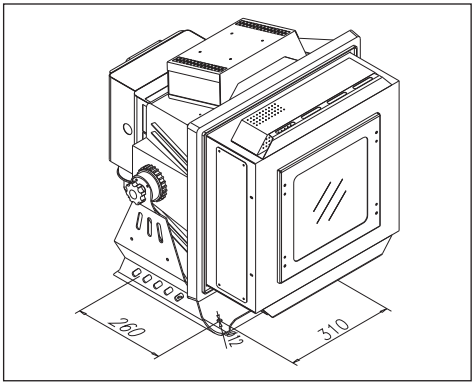
NOTA: Per installazioni a soffitto, ruotare la forcella intorno al proiettore come mostrato in figura. Il proiettore NON DEVE essere capovolto.

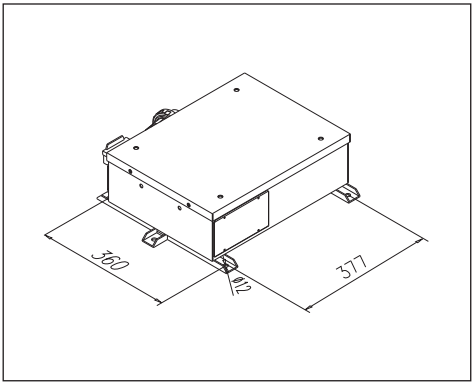
3.3 Installazione con ballast separato



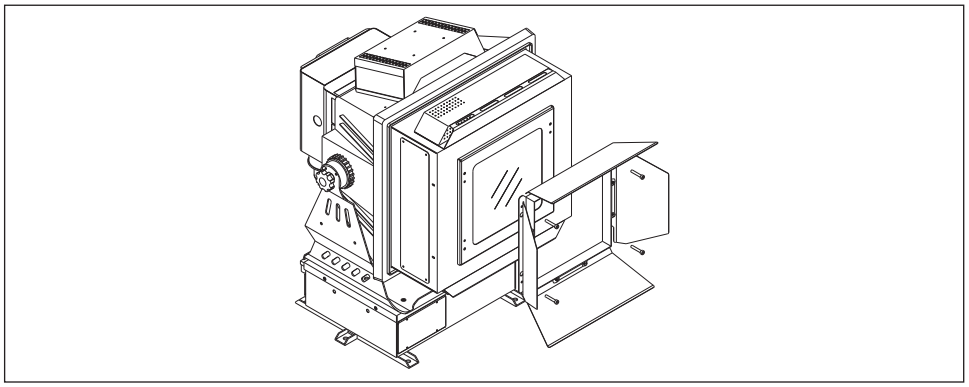


3.4 Installazione





3.5 Installazione del paraluce



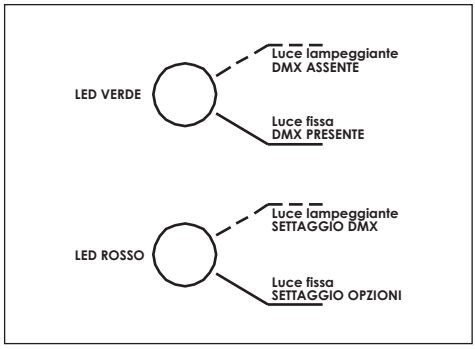
3.6 Collegamento elettrico

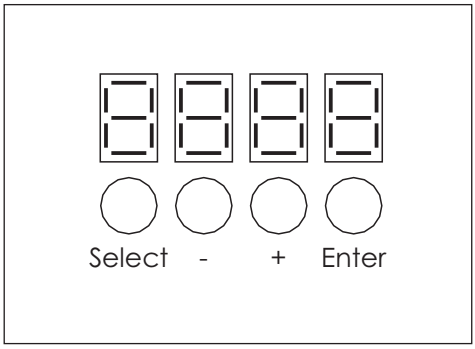
1- Cablate la presa fornita cun un cavo di alimentazione di sezione minima 3x2.5mm2.
2- Collegate alla rete facendo attenzione alla tensione di alimentazione (230V-50/60Hz).

La linea di alimentazione del proiettore deve essere protetta mediante corretta messa a terra e interruttore magnetotermico differenziale avente le seguenti caratteristiche elettriche:
- corrente nominale (In) 16A - valore d'intervento (Id) 0,03A.
Questo proiettore dispone di rifasatori di corrente.

4.0 LETTURA DEL DISPLAY ED USO DEI COMANDI

Il colore del led indica lo stato del proiettore. La luce verde indica lo stato operativo. La luce rossa indica lo stato di impostazione o modifica.
Quando il proiettore è in stato operativo il display indica il numero dell'indirizzario DMX del proiettore (001 fino a quando non verrà cambiato).
Per modificare l'indirizzo DMX del proiettore premere una volta il tasto (SELECT) e agire sui tasti (-), (+), quindi premere (ENTER).
Premere il tasto (SELECT) per visualizzare l'opzione da modificare.
Per memorizzare la modifica premere il tasto (ENTER).
Se le modifiche non vengono confermate dopo 15 secondi il proiettore ritorna allo stato operativo.





4.1 Opzioni:
1= Master On/Off:
Master On -Funzionamento in AUTOMATICO
Master Off -Funzionamento con centralina DMX
2= Preset Colours:
Raggruppa in un solo canale i colori base (Giallo, Cyan, Magenta)
3= Remote switch lamp On/Off:
Permette di accendere o spegnere la lampada tramite la centralina DMX.
4= Dimmer shutter, lamp On/Off Independent setting:
Permette di settare l' accensione della lampada e il dimmer su un indirizzo personalizzato. Per selezionarlo, premere (Select) dopo avere impostato su ON l'opzione 4 (il display mostra l' indirizzo corrente del proiettore); per vedere l'indirizzo del dimmer premere (SELECT); agire quindi sui pulsanti (+) e (-) per visualizzarlo e premere (ENTER) per memorizzare.
N.B.: Con questa opzione il proiettore ha 2 indirizzi diversi. Passati 15 secondi il proiettore ritorna allo stato operativo e visualizza sul display l' indirizzo dei colori, che si è aggiornato automaticamente al nuovo indirizzo.
9= Test

Premendo il tasto Enter per 5 secondi si visualizza il contatore della vita lampada.
Premendo il tasto Enter per 20 secondi si visualizza il contatore della vita proiettore.
Per resettare il contatore della lampada premere contemporaneamente (-), (+) ed (ENTER) fino ad ottenere l'azzeramento del display.

5.0 USO DEL PROIETTORE

5.1 Funzionamento con DMX
Il proiettore **KOLORADO® MK3 1800** per poter funzionare con una centralina DMX deve essere settato in **MASTER OFF**. Per far questo agite sul pulsante Select, quando sul display compare la scritta **1.ON** premere il tasto (+) oppure (-) per ottenere la scritta **1.OF.** A questo punto premete (ENTER) ed il proiettore è settato in **MASTER OFF.**

N.B.: Al momento dell' acquisto il proiettore KOLORADO® MK3 1800 è settato in Master On e funziona in automatico (vedi paragrafo FUNZIONAMENTO IN AUTOMATICO).

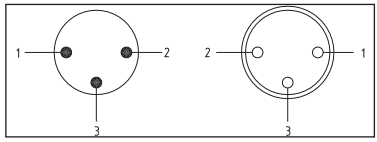
Tutti i proiettori **KOLORADO® MK3 1800** che ricevono un segnale digitale da una centralina di controllo devono avere correttamente settato il rispettivo display. Per poter essere comandato singolarmente, ogni proiettore dovrà essere settato come da tab.1 (tenendo presente che ogni **KOLORADO® MK3 1800** occupa da 2 a 5 canali, a seconda delle opzioni scelte);

Indirizzario	5 Canali	2 Canali
Proiettore 1	0 0 1	0 0 1
Proiettore 2	0 0 6	0 0 3
Proiettore 3	0 1 1	0 0 5
Proiettore 4	0 1 6	0 0 7
Proiettore 5	0 2 1	0 0 9
Proiettore 6	0 2 6	0 1 1
Proiettore 7	0 3 1	0 1 3
Proiettore 8	0 3 6	0 1 5
Proiettore 9	0 4 1	0 1 7
Proiettore 10	0 4 6	0 1 9

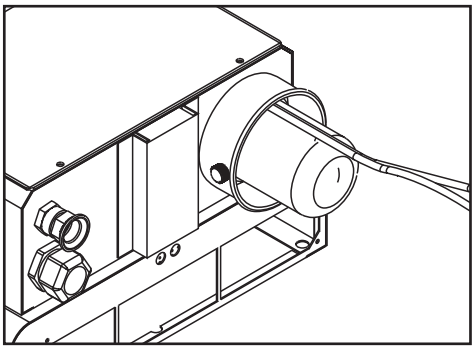
tabella 1

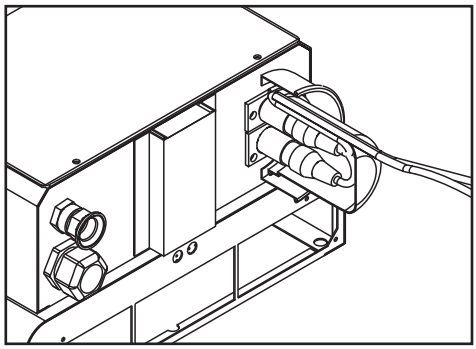
La connessione delle prese XLR 3 poli dovrà avvenire come di seguito descritto:

pin 1= function GND (SHIELD)
pin 2= function SIGNAL -
pin 3= function SIGNAL +

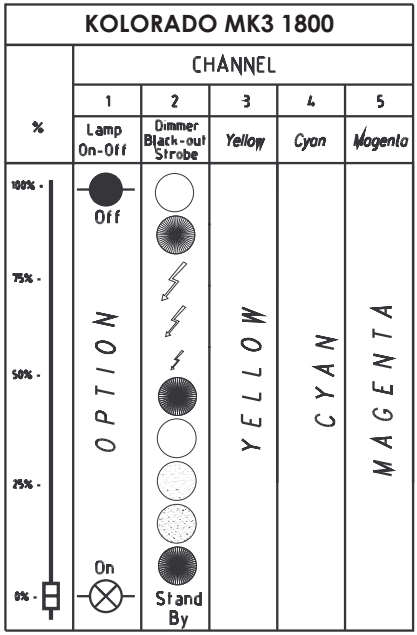


Verificate che i fili siano correttamente collegati nel connettore e che essi non ne tocchino il guscio (utilizzare filo schermato). Al fine di assicurare l'impermeabilità dell'alloggiamento della scheda, si consiglia di posizionare i cavi dei connettori DMX tra i due coperchi come rappresentato nelle seguenti figure.



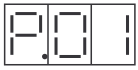


5.2 Indicazione dei canali



6.0 FUNZIONAMENTO IN AUTOMATICO

Il proiettore **KOLORADO® MK3 1800** per poter funzionare in modo automatico deve essere settato in **MASTER ON.** Per far questo agite sul pulsante Select, quando sul display compare la scritta 1.OF premere il tasto (+) oppure (-) per ottenere la scritta 1.ON. A questo punto premete (ENTER) ed il proiettore è settato in **MASTER ON.** Il proiettore inizia a funzionare in automatico ed è già pronto per la scelta del programma. Premete (SELECT), sul display apparirà il seguente messaggio: (P.01)



Selezionate il programma desiderato agendo sui pulsanti (+) e (-); tenendo presente che sono disponibili 8 programmi descritti nella tabella 1.

Se invece volete visualizzare un solo colore, agendo sul tasto (+) dopo il programma 8, oppure sul tasto (-) prima del programma 1, il display mostrerà rispettivamente (C.01) oppure (C.60)

Agite sui tasti (+) e (-) per selezionare uno dei 60 colori fissi a disposizione.

Per confermare la scelta premete (SELECT) fino a visualizzare nuovamente la scritta 1.ON.

E' possibile regolare la velocità del cambiocolori premendo il pulsante (SELECT); il display mostrerà: (SP.1)

Agite sui tasti (+) e (-) per regolare la velocità. La durata dei tempi è descritta in tabella 2.

E' possibile regolare la durata di una scena colori premendo il pulsante (SELECT) il display mostrerà:(PA.0)

Agite sui tasti (+) e (-) per regolare la durata della scena. La durata delle scene colore pre-impostate è descritta nella tabella 3.

Per visualizzare la successione delle scene colore automatiche durante la loro esecuzione premete ripetutamente il pulsante (ENTER).

Per selezionare un nuovo programma premete il pulsante (SELECT) e agite sui pusanti (+) e (-) come descritto precedentemente.

Tabella 1

P.	EFFETTO
Programma 1	Rosso, Magenta,Giallo
Programma 2	Rosso, Magenta,Giallo + Bianco
Programma 3	Verde, Cyan, Giallo
Programma 4	Verde, Cyan, Giallo + Bianco
Programma 5	Blu, Cyan, Magenta
Programma 6	Blu, Cyan, Magenta + Bianco
Programma 7	Colori base
Programma 8	Colori base + Bianco

Tabella 2

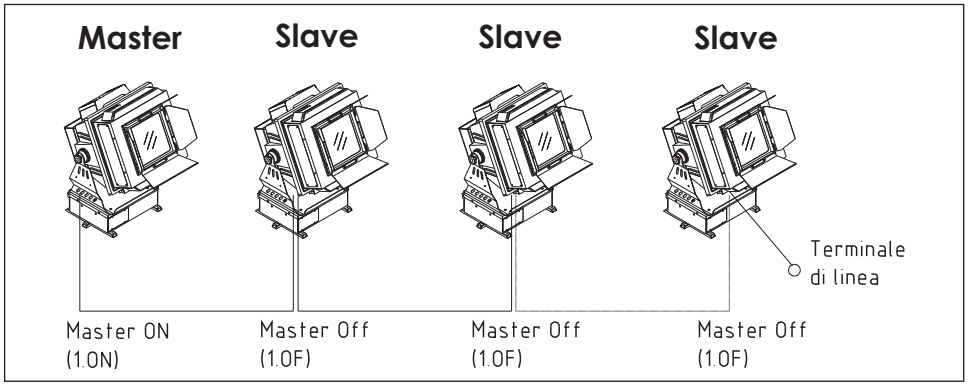
SP.	Tempo posiz. Colore
1	2 sec.
2	4 sec.
3	6 sec.
4	8 sec.
5	11 sec.
6	16 sec.
7	21 sec.
8	26 sec.
9	1 sec.

Tabella 3

PA.	Durata scena colore
0	4 sec.
1	15 sec.
2	30 sec.
3	1 min.
4	1,5 min.
5	2 min.
6	2,5 min.
7	3 min.
8	3,5 min.
9	4 min.

6.1 Master-Slave

E' possibile settare più proiettori **KOLORADO® MK3 1800** in modalità Slave per fare in modo che seguano il programma eseguito da un proiettore Master. Il proiettore Master deve essere settato in Master ON, i proiettori Slave in Master Off (con indirizzo 1 e le opzioni 2, 3 e 4 in OFF).



Il terminale di linea consiste in una resistenza, inserita tra i due pin Signal (pin 2 e 3) del connettore di uscita posto alla fine della linea DMX. Ciò consente di evitare il malfunzionamento della linea stessa. Consigliamo una resistenza da 120 Ohm.

7.0 MANUTENZIONE

Tutti i proiettori richiedono una manutenzione regolare per assicurare la massima funzionalità e la massima resa ottica. Seguite pertanto le seguenti istruzioni:

- pulite regolarmente i filtri dicroici poiché persino un sottilissimo strato di polvere può ridurre in modo sostanziale la resa luminosa ed alterare la compattezza del fascio;
- sostituite i filtri dicroici se hanno subito danni visibili quali tagli, crepe e profondi graffi;
- sostituite la lampada se ha subito danni visibili o se si è deformata a causa del calore;
- controllate i collegamenti elettrici ed in particolare la messa a terra;
- sostituite tutte le parti eventualmente danneggiate;
- pulite periodicamente le ventole e tutti i filtri di raffreddamento da eventuali oggetti estranei o dalla polvere accumulatasi all'interno; per tali operazioni si consiglia l'uso di un pennellino o eventualmente di un aspirapolvere; evitate l'uso di cacciaviti o altri oggetti acuminati che potrebbero danneggiare le ventole o altre parti del faro. E' possibile smontare i filtri di raffreddamento agendo sulle 4 viti autofilettanti di fissaggio.

8.0 INFORMAZIONI TECNICHE

KOLORADO MK3 MSN - SA 1800W		
Dimensioni max proiettore	L620 x P623 x H821	mm
Peso proiettore	43 + 27 (Ballast)	Kg
Materiale della carcassa	Alluminio - Acciaio galvanizzato	
Tensione nominale	230	V
Frequenza nominale	50/60	Hz
Corrente nominale	8,5	A
Potenza assorbita	2000	VA
Lampada consigliata	MSN-SA 1800 W	
	Attacco (P)SFc 20-6	
Sistema ottico	Coppa ellissoidale	
Fusibile per lampada	6x30 250V 15A	
Fusibile per elettronica	5x20 250V 3,25A	
Temperatura massima di esercizio	130	°C
Temperatura ambiente massima	40	°C

9.0 PARTI DI RICAMBIO

Tutti i componenti del proiettore **KOLORADO® MK3 1800** sono disponibili come parti di ricambio ed il relativo catalogo è disponibile su richiesta.

1.0 PACKING

Check carefully the content of the box and in case of damage contact your forwarder immediately.

The following items are included in the box:

n° 1 instructions leaflet

n° 1 **KOLORADO® MK3 1800**

n° 2 XLR 3 poles plugs (1 male + 1 female)

n° 1 mains plug

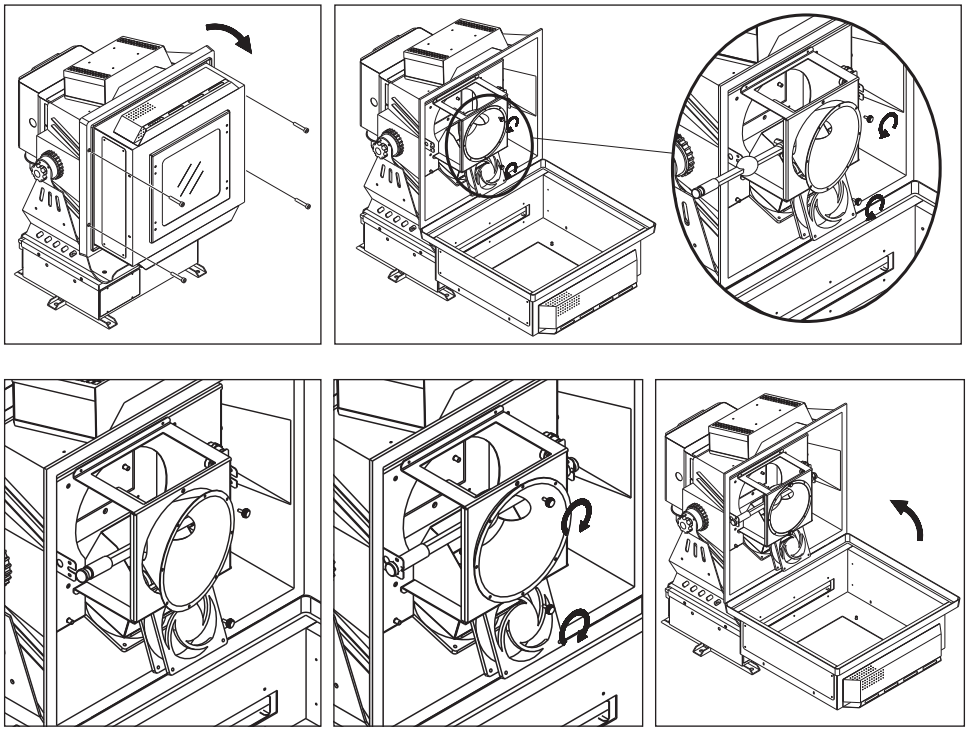
2.0 SAFETY

Even if this lantern is fitted with a safety micro-switch which automatically disconnects power as soon as the lamp cover is opened, disconnect the lantern from mains supply before replacing the lamp.

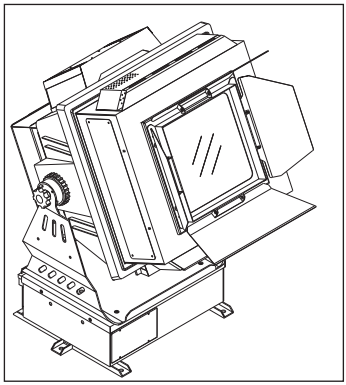
- This projector has been designed for outdoor and indoor use. For safety operation, maximum ambient temperature must not exceed 40°C.
- Caution: the temperature of the glass surface of the projector can reach 130°C.
- Caution: hot lamp; ensure that the lamp is cold before attempting to remove it (wait for about 20 minutes).
- Caution: it is strongly recommended that a safety-chain or wire is attached to this projector and secured to the main mounting framework to arrest the fall of the unit.

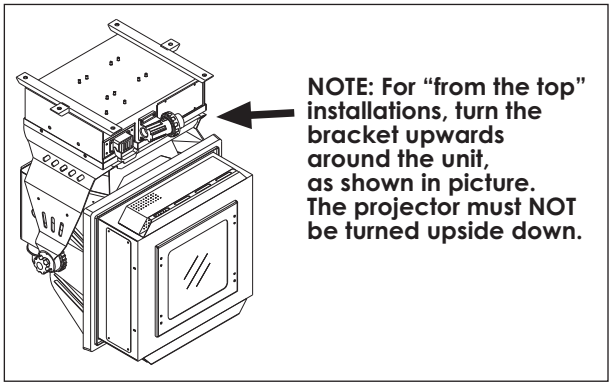
3.0 INSTALLATION

3.1 Fitting the lamp



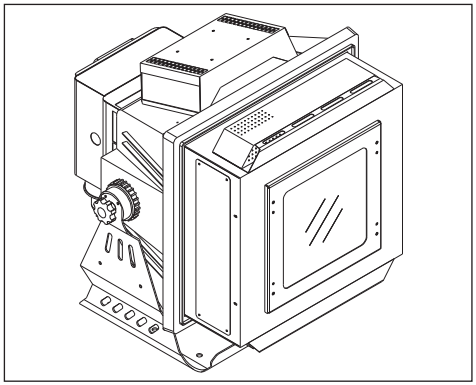
3.2 Mounting position

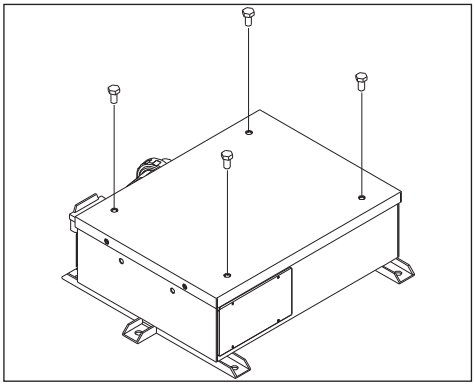




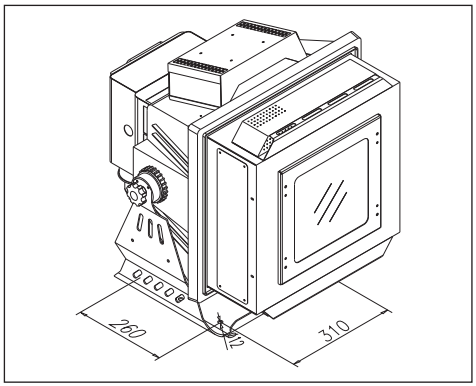
NOTE: For “from the top” installations, turn the bracket upwards around the unit, as shown in picture. The projector must NOT be turned upside down.

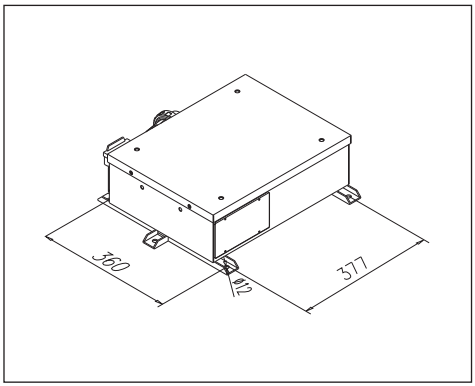
3.3 Separate ballast set-up



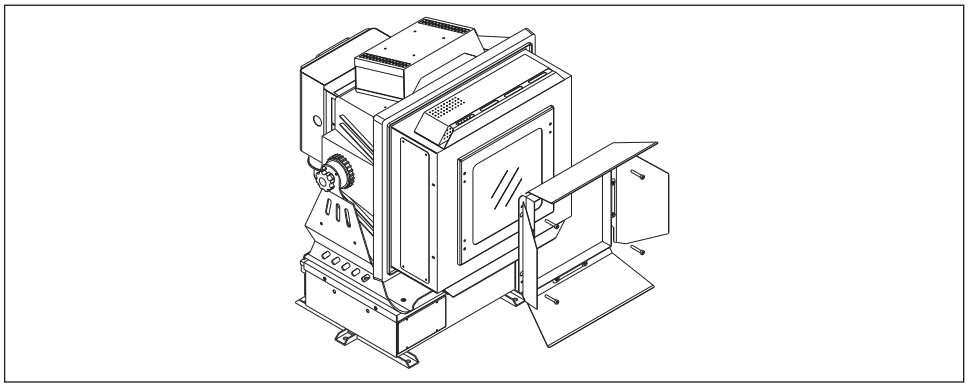


3.4 Mounting





3.5-leaf barndoor set up



3.6 Electrical connection

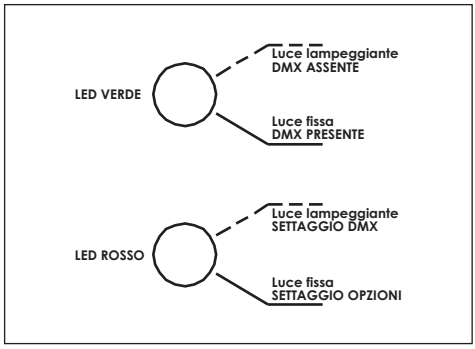
1- Cable the provided mains plug with a supply cable 3x2.5 mm^2 minimum;
2- Connect the lantern to a mains supply of 230V - 50/60Hz.

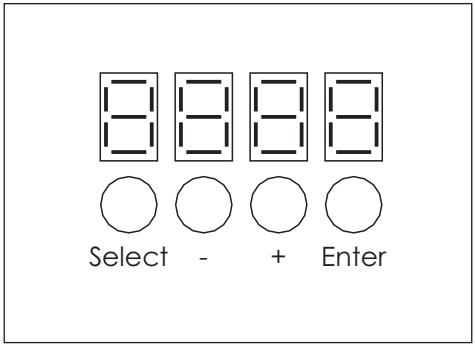
Ensure that the mains cable is connected to earth; the safety thermoswitch must have the following characteristics:
- rated for (In) 16A - sensitivity (Id) 0,03 A.

KOLORADO® MK3 1800 is provided with power factor correction system.

4.0 DISPLAY AND CONTROL PANEL USE

The led colour indicates the projector mode.
The green led indicates the operating mode.
The red light indicates the setting or the zapping mode.
When the projector is in the operating mode the display indicates the projector DMX addressing number, which is 001 when the unit leaves the factory. In order to change the DMX addressing number push (SELECT) then (-) or (+). When you find the desired number push (ENTER).
Push (SELECT) when you want to view or zap an option. To memorise it push (ENTER).
If options are not entered within 15 seconds the projector returns to the operating mode.





4.1 Options:
1= Master On/Off:
Master On -AUTOMATIC MODE
Master Off -DMX MODE
2= Preset Colours:
Yellow, Cyan, Magenta, all in one channel.
3= Remote switch lamp On/Off:
Lamp On/Off through the DMX controller.
4= Dimmer shutter, lamp On/Off Independent setting:
To enter this option push SELECT after you have set option 4 to ON(the display shows the current projector addressing); to view the dimmer/Shutter adressing push SELECT and then push (+) and (-) to view the new one and push ENTER to memorise it.
Note: The unit will have now two different addressing. Within 15 seconds the projectors returns to the operating mode and the display shows the colours addressing which is automatically updated to the new addressing.
9= Test

Lamp life: Push ENTER for more then 5 seconds
Use meter: Push ENTER for more then 20 seconds
To reset the lamp life meter push (-), (+) and ENTER simultaneously until you get the zero setting of the display.

5.0 USE OF THE LANTERN

5.1 DMX function
To access the unit through a DMX controller **KOLORADO® MK3 1800** must be set to MASTER OFF. Push SELECT; when **1.ON** is displayed push (+) or (-) to obtain **1.OF**. Now press ENTER. The unit is set to **MASTER OFF**.

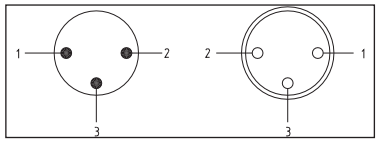
Note: when the KOLORADO® MK3 1800 unit leaves the factory it is set to MASTER ON and works in AUTOMATIC MODE (See AUTOMATIC MODE section).

Every single **KOLORADO® MK3 1800** unit must have its own display correctly set.
Please set the display of each unit as per diagram 1 when more units are accessed through a DMX controller.
KOLORADO® MK3 1800 uses 2 or 5 channels according to the chosen options.

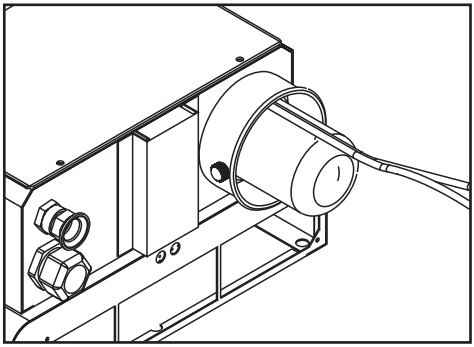
DMX Addressing	5 Channels	2 Channels
Projector 1	0 0 1	0 0 1
Projector 2	0 0 6	0 0 3
Projector 3	0 1 1	0 0 5
Projector 4	0 1 6	0 0 7
Projector 5	0 2 1	0 0 9
Projector 6	0 2 6	0 1 1
Projector 7	0 3 1	0 1 3
Projector 8	0 3 6	0 1 5
Projector 9	0 4 1	0 1 7
Projector 10	0 4 6	0 1 9

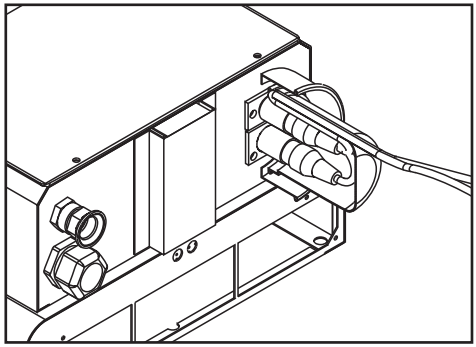
The connection of the XLR 3 poles must be as follows:

pin 1 = function GND (SHIELD)
pin 2 = function SIGNAL -
pin 3 = function SIGNAL +

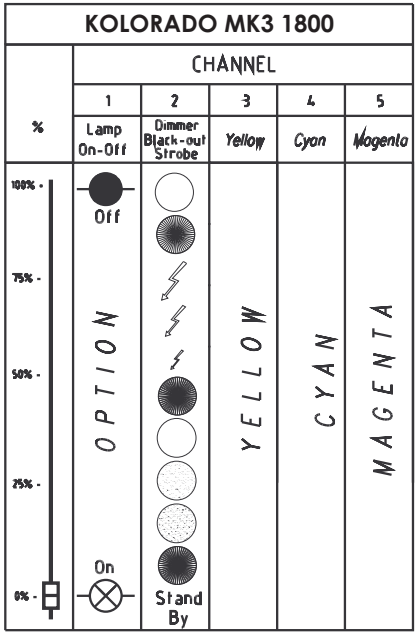


Please ensure that the cables are properly connected.
Use shielded cable.
In order to protect the PCB housing from water penetration, it is strictly recommended to position the DMX connecting plugs as illustrated below.





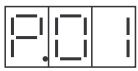
5.2 Channels Indicatoion



6.0 AUTOMATIC MODE

KOLORADO® MK3 1800 has to be set to **MASTER ON** to access it in automatic mode: push SELECT, when **1.OF** is displayed push (+) or (-) to obtain **1.ON**. Now press ENTER. The unit is set to **MASTER ON**. The unit starts working in automatic mode and is ready for the programming procedure.

Push SELECT and the following will be displayed: (P.=01)



Select the desired programme by pushing keys (+) and (-);
8 programmes are available as per table 1.

If instead one single colour is desired to be selected, by pushing the key (+) after programme 8, or by pushing the key (-) before programme 1, the display will show respectively (C.01) or (C.60).
Push keys (+) and (-) to select one of the 60 colours available.
To confirm the choice, push (SELECT) until 1.ON is visualized.

Colour changing speed can be determined by pushing SELECT; the display will show: (SP.1)

Push (+) and (-) to set the speed;
Colour scene and positioning length are described in diagram 2.

Colour scene length can be customised by pushing SELECT and the display will show: (PA.0)

Act on (+) or (-) to set the colour scene length. Pre-set colour scene length can be checked in diagram 3.

To see the automatic colour scenes sequence while it is automatically revolving push ENTER repeatedly.

Push SELECT, then (+) or (-), as above mentioned, to select a new programme.

Diagram 1

P.	EFFECT
Programme 1	Red, Magenta, Yellow
Programme 2	Red, Magenta, Yellow + White
Programme 3	Green, Cyan, Yellow
Programme 4	Green, Cyan, Yellow + White
Programme 5	Blue, Cyan, Magenta
Programme 6	Blue, Cyan, Magenta + Bianco
Programme 7	All colors
Programme 8	All colors + White

Diagram 2

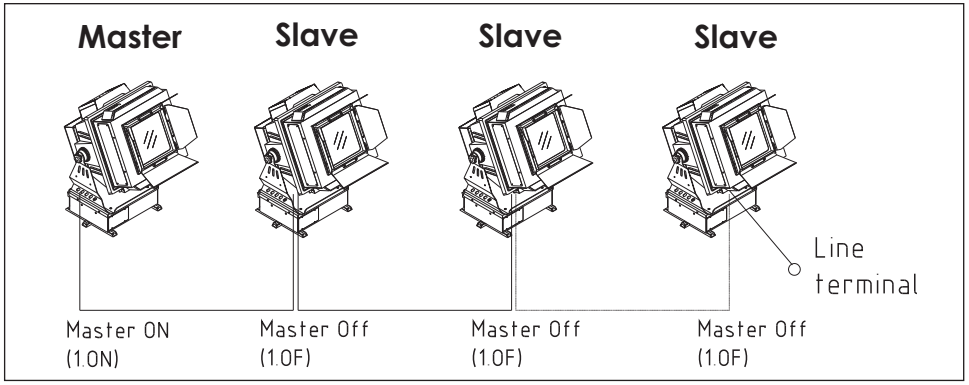
SP	Positioning length
1	2 sec.
2	4 sec.
3	6 sec.
4	8 sec.
5	11 sec.
6	16 sec.
7	21 sec.
8	26 sec.
9	1 sec.

Diagram 3

PA.	Colour scene length
0	4 sec.
1	15 sec.
2	30 sec.
3	1 min.
4	1,5 min.
5	2 min.
6	2,5 min.
7	3 min.
8	3,5 min.
9	4 min.

6.1 Master -Slave

More **KOLORADO® MK3 1800** unit can be set to 'SLAVE' to follow the 'MASTER' unit in synchrony. The 'MASTER' unit must be set to MASTER ON, the 'SLAVE' units must be set to 'MASTER OFF'(with address number 1 and options 2,3 and 4 set to off).



The line terminal is a resistor fitted between the 2 Signal Pins (2 and 3) at the end of the DMX line. This is to avoid the defective functioning of the DMX line.
A 120 Ohm resistor is suggested.

7.0 MAINTENANCE

All lanterns require regular maintenance to ensure maximum performance and light output.
Please follow these instructions:

- clean dichroics regularly, as even a thin layer of dust can reduce the light output and scatter the beam;
- replace the lamp in case it is damaged or deformed;
- carefully check the electrical connections, particularly the earth connection;
- replace the lenses, the mirrors and the dichroic filters if they are visibly damaged;
- replace all the damaged components

IMPORTANT: clean regularly the fans and the grids. Don't use screw drivers or sharp objects which may damage the fans or other parts of the lantern. The grids can be removed by unscrewing the 4 self-tapping screws.

8.0 TECHNICAL INFORMATION

KOLORADO MK3 MSN - SA - 1800W		
Size	L620 x P623 x H821	mm
Weight	43 + 27 (Ballast)	Kg
Body	Aluminium and galvanised steel body	
Operating Voltage	230	V
Operating Frequence	50/60	Hz
Operating Amperage	8,5	A
Power absorbed	2000	VA
Suggested lamp	MSN-SA 1800 W	
	Socket (P)SFc 20-6	
Optic System	Ellipsoidal reflector	
Lamp Fuse	6x30 250V 15A	
Electronic System Fuse	5x20 250V 3,25A	
Max Working Temperature	130	°C
Max Ambient Temperature	40	°C

9.0 SPARE PARTS

All components for **KOLORADO® MK3 1800** are available.
The exploded diagram and the catalogue are available on request.

Importanti informazioni per il corretto riciclaggio/ smaltimento di questa apparecchiatura

La direttiva Europea 2002/96/CE sui rifiuti di apparecchiature elettroniche (RAEE), prevede che gli apparecchi illuminanti non debbano essere smaltiti nel normale flusso dei rifiuti solidi urbani. Gli apparecchi dismessi debbono essere raccolti separatamente per ottimizzare il tasso di recupero e riciclaggio dei materiali che li compongono ed impedire potenziali danni per la salute e l'ambiente.
Il simbolo del cestino barrato è riportato su tutti i prodotti per ricordare gli obblighi di raccolta separata.
Per ulteriori informazioni sulla corretta dismissione delle apparecchiature, i detentori potranno rivolgersi al servizio pubblico preposto o ai rivenditori.

Important information for the correct recycle/treatment procedures of this equipment

The European Directive 2002/96/EC on Waste Electrical and Electronic Equipment (WEEE), requires that old lighting fixtures must not be disposed of the normal unsorted municipal waste stream. Old appliances must be collected separately in order to optimise the recovery and recycling of the materials they contain and reduce the impact on human health and the environment.
The crossed out "wheeled bin" symbol on the product reminds you of your obligation, that when you dispose of the appliance it the must be separately collected.
Consumer should contact their local authority or retailer for information conceming the correct disposal of their old appliance.

Via Bulgaria, 16 - 46042 CASTEL GOFFREDO (MN) - Italy
Telefono 0376/779483 - Fax 0376/779682 - 0376/779552
http://www.griven.com/ e-mail griven@griven.com
http://www.griven.it/ e-mail griven@griven.it

User's manual rel. 3.01